

 XBOX 360®

KINECT™

 DREAMWORKS

KUNG FU PANDA 2



SPIELANLEITUNG

THQ®



WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem KINECT-Sensor sowie in den entsprechenden Handbüchern zu verwendetem Zubehör. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Ersatzhandbücher erhalten Sie unter www.xbox.com/support oder durch telefonische Bestellung beim Kundensupport.

Zusätzliche Sicherheitsinformationen finden Sie auf der vorletzten Seite des Handbuchs.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



GEWALT



SCHIMPFWÖRTER



ANGST



NACKTHEIT



SEX



DROGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL



ONLINE

Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und <http://www.pegionline.eu>

INHALTSVERZEICHNIS

VERBINDUNG ZU XBOX LIVE	2
GEWUSST WIE: HILFE FÜR KINECT.....	2
EINLEITUNG	2
HAUPTMENÜ.....	3
DIE WELTKARTE	3
STEUERUNG IM KAMPF.....	3
KAMPF-STILE.....	4
KAMPF-PHASEN.....	4
SPEZIALANGRIFFE	5
ABSCHLUSS-MOVES.....	5
MINISPIELE	5
SAMMELOBJEKTE	5
LIZENZVEREINBARUNG	6
GEWÄHRLEISTUNG.....	6
KUNDENSERVICE	8
SICHER SPIELEN MIT KINECT	9



XBOX LIVE

Xbox LIVE® ist der Onlinespiele- und Unterhaltungsdienst für Xbox 360. Schließen Sie einfach die Konsole über eine Breitbandverbindung an das Internet an, und treten Sie kostenlos bei. Sie erhalten kostenlose Spieledemos und Sofortzugriff auf HD-Filme (separat erhältlich). Mit KINECT können Sie dann HD-Filme einfach mit einer Handbewegung steuern. Und mit einem Upgrade auf eine Xbox LIVE Gold-Mitgliedschaft können Sie mit Freunden in aller Welt online spielen und viele weitere Funktionen nutzen. Xbox LIVE ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.xbox.com/live.

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und -Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries.

Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.

GEWUSST WIE: HILFE FÜR KINECT **Weitere Informationen auf Xbox.com**

Weitere Informationen zu KINECT, einschließlich Lernprogrammen, finden Sie unter www.xbox.com/support.

EINLEITUNG

Shen wurde besiegt, aber die Arbeit eines Kung-Fu-Meisters ist niemals endgültig erledigt. Ein geheimnisvoller neuer Feind beginnt, Gongmen City zu terrorisieren. Und es ist die Aufgabe von Po und den Furiosen Fünf, diese Bedrohung abzuwenden und den Frieden wiederherzustellen.

HAUPTMENÜ

Beim Bedienen dieses Menüs musst du deinen rechten Arm in einer Kreisbahn bewegen, um deine Auswahl hervorzuheben. Mit einem Schlag des linken Arms übernimmst du die Auswahl dann.

- **Story-Modus:** Spiele die Story des Spiels durch.
- **Freies Spiel:** Spiele deine Lieblingsminispiele erneut.
- **Untertitel [Ein/Aus]:** Untertitel ein- oder ausschalten.
- **Beenden:** Kehre zum Titelschirm zurück.

DIE WELTKARTE

Die Weltkarte ermöglicht es dir, deine Lieblingsminispiele erneut zu spielen, die du durch das Spielen des Story-Modus freigeschaltet hast. Je mehr du davon geschafft hast, desto mehr Minispiele sind verfügbar!

STEUERUNG IM KAMPF



Schlag – Links oder rechts schlagen.



Tritt – Links oder rechts treten. Zum Besiegen von ausweichenden Feinden.



Doppelschlag – Mit BEIDEN Händen gleichzeitig schlagen.



Doppeltritt – Einfach nur springen! Zum Besiegen von abblockenden Feinden.



Ausweichen – Nach links oder rechts lehnen.



Seitenblock – Wenn du dazu aufgefordert wirst, musst du deinen Arm zur Seite ausstrecken wobei der Unterarm um 90 Grad angewinkelt nach oben weisen muss.



Aufwärtsblock – BEIDE Arme vor dir hochheben.

Pause – Halte deine linke Hand in einem Winkel von 45 Grad nach unten und links.

KAMPF-STILE

Bevor der Kampf beginnt, musst du einen Stil auswählen. Alle Stile werden gleich gesteuert, aber sie sind jeweils mehr oder weniger effektiv gegen die unterschiedlichen Gegner.



Fließender Stil – Ein ausgewogener Stil, der relativ wirkungsvoll gegen alle Gegner ist.



Blitz-Stil - Schnelle Moves sind effektiver gegen kleine und schnelle Gegner.



Kraft-Stil - Langsamere und schwerere Moves, die besser gegen große Feinde eingesetzt werden.

KAMPF-PHASEN

Der Kampf wird in zwei Phasen geführt: Angriff und Verteidigung. Was diese Phasen bewirken, ist im Folgenden beschrieben.

Angriffsphase: Wenn du zum Angreifen aufgefordert wirst, musst du deine Schläge und Tritte fliegen lassen! Sollte dein Gegner versuchen, deine Angriffe abzublocken, musst du einen Doppelschlag oder Doppeltritt versuchen! Duckt der Gegner sich oder weicht er aus, dann musst du in seine Richtung treten! Je erfolgreicher du während der Angriffsphase bist, desto länger darfst du deinen Gegner angreifen.

Verteidigungsphase: Nachdem du während der Angriffsphase den Gegner so gut angegriffen hast wie du kannst, bist du nun an der Reihe, dich zu verteidigen!

Angriffe von rot leuchtenden Gegnern: können nicht abgeblockt werden, aber sie müssen auch erst langwierig vorbereitet werden. Sobald dein Gegner rot wird, musst du dich ducken oder ihm ausweichen.

SPEZIAL-ANGRIFFE

Po beherrscht auch Spezial-Moves, mit denen er seinen Gegnern besonders viel Schaden zufügen kann. Konterst du erfolgreich der Blockade oder dem Ausweichen eines Gegners, wirst du mit einem dieser Moves belohnt. Po kann seine Gegner dann auf neue Arten vermöbeln!

ABSCHLUSS-MOVES

Hast du deinen Gegner fast zur Aufgabe gezwungen? Dann wird es Zeit, ihn endgültig zu erledigen! Wähle einen Abschluss-Move aus, wenn du dazu aufgefordert wirst, indem du in die entsprechende Stil-Pose gehst, damit du deinen Gegner mit Stil besiegen kannst!

MINISPIELE

Rickscha: Mache dich bereit für ein Rennen mit deiner eigenen Rickscha! Lehne dich nach links oder rechts, oder mache einen Schritt dorthin, um zu lenken. Springe, um über niedrige Hindernisse zu hüpfen. Und ducke dich, wenn die Hindernisse oben sind.

Trainingsstunde: Verbessere deine Kung-Fu-Künste in diesen Bereichen, wenn du Probleme hast, den Weg eines Kung-Fu-Meisters zu gehen!

Nudel-Shop: Mr. Ping ist hier - mit seinen berühmten Nudeln! Hilf ihm, die hungrigen Bewohner von Gongmen City mit Essen zu versorgen. Strecke die Hand aus, um eine Schüssel zu nehmen, hacke mit den Händen, um zu kochen und gib die Schüssel an den Kunden weiter, der sie haben möchte. Achte darauf, dass die Farbe der Schüssel mit der Farbe des Kundenschilds übereinstimmt!

Zielübung: Wirf Essen, Schneebälle oder unbezahlbare Artefakte! Ziele mit der einen Hand und wirf mit der anderen.

SAMMELOBJEKTE

Metall: Die meisten normalen versteckten Sammelobjekte sind Metallobjekte, die Po finden und zu ihren rechtmäßigen Besitzern zurückbringen muss.

LIZENZVEREINBARUNG

Nutzungsbedingungen für Software der Firma THQ

Softwarelizenzvertrag für das Computerprogramm „Kung Fu Panda 2“TM

Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von THQ-Software durch den Endverbraucher (im Folgenden: „Lizenznehmer“) aufgeführt. Bevor Sie diese Software verwenden, lesen Sie sich daher bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Durch die Verwendung der Software erklären Sie sich mit diesen Vertragsbedingungen einverstanden. Wenn Sie mit diesen Vertragsbestimmungen nicht einverstanden sind, dürfen Sie dieses Produkt nicht benutzen.

1. GEGENSTAND DES VERTRAGES

Gegenstand des Vertrages ist das Computerprogramm „Kung Fu Panda 2“TM der THQ Entertainment GmbH und/oder ihrer Lizenzgeber. Sie erhalten ein einfaches, nicht übertragbares Recht zur Nutzung der Software „Kung Fu Panda 2“TM und sämtlicher Verbesserungen davon, in maschinenlesbarer Form für den Gebrauch auf einem einzelnen Computer, der in Ihrem Besitz ist. Falls dieser ausfallen sollte, können Sie diese Software auf einem Ersatz-Computer nutzen. Eine weitergehende Nutzung ist nicht zulässig. Es ist jedoch nicht erlaubt, diese Software ohne die ausdrückliche Erlaubnis durch THQ auf zwei Computern gleichzeitig oder in einem Netzwerk zu nutzen. Vertragsgegenstand ist nicht der Quellcode für das Programm. Nicht erfasst von diesem Vertrag sind Verträge über Beratung, Softwarewartung, Schulung, Hardwarekauf und Hardwarewartung. THQ und/oder ihre Lizenzgeber behalten sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte vor. Es handelt sich nicht um „Shareware“.

2. URHEBERRECHTE

a) VERVIELFÄLTIGUNG

Die Software und das zugehörige Schriftmaterial sind urheberrechtlich geschützt. Ohne vorherige schriftliche Einwilligung von THQ und/oder ihrer Lizenzgeber dürfen deren Produkte weder vervielfältigt noch abgeändert, übersetzt, zurückentwickelt, dekompliliert, dem „reverse engineering“ unterzogen oder deassembliert werden noch abgeleitete Werke davon erstellt werden. Die Software darf auch nicht von einem Computer über ein Netz oder einen Datenübertragungsranal auf einen oder mehrere andere Computer übertragen werden. Dies gilt für alle Inhalte der Software, wie Bilder, Grafiken, Fotografien, Animationen, Videos, Audiodateien, Musik und Text, welche in der Software enthalten sind. Für diese Inhalte hat THQ einfache oder ausschließliche Verwertungsrechte oder Lizenzrechte Dritter erhalten. Es dürfen daher unter keinen Umständen Teile, wie z. B. Logos, oder die Software als Ganzes oder die Dokumentation vervielfältigt und/oder verbreitet und/oder vermietet und/oder Rechte eingeräumt werden. Im Falle des Verstoßes behalten wir uns gerichtliche Maßnahmen vor. Die Benutzung der im Programm oder auf der Verpackung/ dem Datenträger/im Internet von THQ benutzten Kennzeichnungen, Marken, Programmcodes oder sonstigem urheberrechtlichen Material ist unzulässig, soweit nicht gesetzlich erlaubt, und wird straf- und/oder zivilrechtlich verfolgt.

b) SICHERHEITSKOPIE

Soweit die Software nicht mit einem Kopierschutz versehen ist, ist Ihnen das Anfertigen einer einzigen Reservekopie nur zu Sicherungszwecken erlaubt. Sie sind verpflichtet, auf der Reservekopie den Urheberrechtsvermerk von THQ anzubringen bzw. ihn darin aufzunehmen. Ein in der Software vorhandener Urheberrechtsvermerk sowie die in ihr aufgenommene Registriernummer dürfen nicht entfernt werden. Auch in abgeänderter Form oder in mit anderen Produkten gemischter oder mit anderen Produkten eingeschlossener Form dürfen die Produkte von THQ weder ganz noch teilweise kopiert oder anders vervielfältigt werden.

3. AUSSCHLUSS DER GEWÄHRLEISTUNG UND HAFTUNG

Diese Software wird Ihnen zur Verfügung gestellt, so wie sie verkauft wurde, ohne dass THQ dafür eine Garantie, Gewährleistung oder Haftung irgendeiner Art übernimmt, mit Ausnahme bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit. Dies gilt auch für Mangelfolgeschäden und Vermögensschäden. THQ hat soweit erforderlich die Rechte Dritter beachtet oder entsprechende Rechte erhalten. Unberührt bleiben Ansprüche, die auf unabdingbaren gesetzlichen Vorschriften beruhen, wie Wandlungs-, Minderungs- oder Schadenersatzansprüche oder der Anspruch auf Rückgängigmachung des Kaufvertrages. THQ übernimmt insbesondere keine Gewähr dafür, dass die THQ-Produkte den Anforderungen und Zwecken des Lizenznehmers genügen oder mit anderen von ihm ausgewählten oder benutzten Produkten, insbesondere bestimmter Hardware oder Software zusammenarbeiten. Die Verantwortung für die richtige Auswahl und die Folgen der Benutzung sowie die damit beabsichtigten und erzielten Ergebnisse trägt der Lizenznehmer. THQ und/ oder ihre Lizenzgeber haften nicht, wenn der Lizenznehmer Komponenten der Produkte ändert oder in sie sonst wie eingreift, die Bedienungsanleitung nicht beachtet, vertragswidrige Hard- oder Software verwendet, die notwendigen Installationsvoraussetzungen nicht einhält oder sonstige risikobehaftete Handlungen vornimmt. Keiner der Vertragspartner haftet gegenüber dem Anderen insbesondere bei Nicht- oder Schlechterfüllung des Vertrages, falls Letztere auf höhere Gewalt zurückzuführen ist, z. B. besondere Natur- oder Kriegereignisse, staatliche Eingriffe, Brände und auf diesen Ereignissen beruhende Nichtverfügbarkeit von Kommunikationseinrichtungen oder Energiequellen. Es wird darauf aufmerksam gemacht, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen absolut fehlerfrei arbeitet. Gegenstand des Vertrages ist daher nur eine Software, die der Programmbeschreibung und der Bedienungsanleitung im Wesentlichen entspricht, ohne dass dafür eine weitergehende Haftung seitens THQ und/oder ihrer Lizenzgeber übernommen wird. Der Lizenznehmer ist nicht berechtigt, gegen Forderungen von THQ aufzurechnen, es sei denn, seine Gegenforderung ist unbestritten oder rechtskräftig festgestellt.

THQ macht darauf aufmerksam, dass Sie für alle Schäden aufgrund von Vertragsverletzungen haften. THQ oder ihre Erfüllungsgehilfen haften nicht für Schäden, es sei denn, dass ein Schaden durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit seitens THQ oder dessen Erfüllungsgehilfen verursacht worden ist. Die Haftung wird seitens THQ je Schadensereignis, soweit gesetzlich wirksam, auf das gesetzliche Minimum begrenzt; Gerichtsstand ist Krefeld, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Es gilt deutsches Recht.

DATENSCHUTZ

Wenn Sie die THQ-Software nutzen, erkennen Sie damit die gesetzlichen Datenschutzbestimmungen an. THQ behält sich das Recht vor, diesen Lizenzvertrag jederzeit ohne Ankündigung zu ändern. Wir sind bemüht, Sie auf Änderungen hinzuweisen, empfehlen jedoch, regelmäßig unsere Webseite zu besuchen, um eventuelle Änderungen zu lesen.

VERTRAGSVERHÄLTNISSE MIT DRITTEN

Ihre Teilnahme an Werbeaktionen, Kauf von Artikeln oder Dienstleistungen aller Art über das Internet inklusive Zahlung begründet ein Vertragsverhältnis nur zwischen dieser dritten Partei und Ihnen, nicht aber mit THQ. Ausgenommen davon sind die von THQ selbst betriebenen Seiten. Sie sind damit einverstanden, dass eine Haftung – welcher Art auch immer – in diesen Fällen für THQ und/oder ihre Lizenzgeber ausgeschlossen ist, auch wenn der Vertragsabschluss über einen Link auf der Webseite von THQ zustande kommt.

VORSCHLÄGE

THQ nimmt Ihre Vorschläge und Kommentare gern entgegen. Allerdings behält sich THQ vor, diese ohne Gegenleistung in welcher Form auch immer zu verwerten. Mit Übersendung von Vorschlägen erteilt der Benutzer bereits jetzt insoweit alle erforderlichen Genehmigungen und Zustimmungen zur Verwertung.

SCHLUSSBESTIMMUNGEN:

Dieser Vertrag wird durch die Verwendung der Software wirksam. THQ behält sich das Recht vor, diesen Vertrag ohne Vorankündigung und Begründung zu beenden. Ihr Recht zur Nutzung dieser Software endet sofort in dem Fall, dass Sie mit diesem Vertrag nicht mehr einverstanden sind oder diese Software entgegen diesem Vertrag oder sonstigen gesetzlichen Vorschriften nutzen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, den Gebrauch dieser Software sofort zu unterlassen und sämtliche vorhandenen Kopien dieser Software zu löschen. Sollten einzelne Bestimmungen aus diesem Vertrag unwirksam sein oder werden, so sollen die übrigen Abreden davon nicht berührt werden. Beide Teile verpflichten sich, eine unwirksame Klausel bzw. eine Vertragslücke dahingehend durch gemeinsame Vereinbarungen auszufüllen, dass der beabsichtigte wirtschaftliche Zweck in zulässiger Weise am ehesten erreicht wird.

THQ Entertainment GmbH, Krefeld, Mai 2011



Kung Fu Panda 2™ & © 2011 DreamWorks Animation L.L.C. Kung Fu Panda®
DreamWorks Animation L.L.C. All rights reserved. Game and Software © 2011 THQ
Inc. All rights reserved. FMOD Ex Sound System Copyright © 2001-2011 Firelight
Technologies Pty, Ltd. All rights reserved. THQ and the THQ logo are trademarks
and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks,
logos and copyrights are property of their respective owners.



THQ CUSTOMER SERVICES

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
1902 222 448
Call costs \$2.48 (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

ČSKÁ REPUBLIKA

Telefon: + 420 226 225 012
Otevřeno: Po-Pá 9:30 - 18:00
Email: podpora@cdprojekt.cz

DEUTSCHLAND

Für **spielinhaltliche** Fragen
Tel. **09001 505511**
Mo. - Sa. von 11.00-21.00 Uhr
(€0,99/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
Für **technische** Fragen
Tel. **01805 605511**
Mo. - Sa. von 11.00-21.00 Uhr (€0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz. Ab 01.03.2010 max. 0,42 €/Min. aus dem Mobilfunknetz)
Internet: <http://support-formular.thq.de>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo:
THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,
Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B,
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA,
Tlf. **91 799 18 75**
de Lunes a Viernes de 10.00 a 14.00 horas y
de 16.00 a 19.00 horas)
El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.
Visita nuestra web:
Registra tu juego en www.thq-games.es
para acceder a los trucos, al material
exclusivo de los juegos, las preguntas
frecuentes y al soporte técnico online.

FRANCE

Assistance technique : **08 25 06 90 51**
du lundi au samedi de 10 à 12h et de 14 h à 20h
(0.15€ la minute)
thq@supporter.fr

GREECE

+30 210 6856000
Monday to Friday 9:30 to 17:30
support@zegatron.gr

ITALIA

Telefono +39 02.4130345
(Tariffa Nazionale; la tariffa varia in base al
gestore telefonico).
(Lun.-Ven. dalle 14:00 alle 19:00, festivi esclusi)
Mail: assistenza@halifax.it
Online: accedi al sito
<http://www.halifax.it/faqs>, registra il gioco e
segnala il tuo problema.
Ricordati di indicare il negozio presso cui hai
acquistato il prodotto e di spiegare
chiaramente l'errore riscontrato.

NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel
ondervindt, kun je contact opnemen met de
technische helpdesk in Groot-Brittannië:
Telefoon +44 87 06080047
(nationale/internationale telefoontarieven
zijn van toepassing)
ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

ÖSTERREICH

Für **spielinhaltliche** Fragen
Tel. **09001 505511**
Mo. - Sa. von 11.00-21.00 Uhr
(Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
Für **technische** Fragen
Tel. **01805 605511**
Mo. - Sa. von 11.00-21.00 Uhr
(Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
Internet: <http://support-formular.thq.de>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

POLSKA

Telefon: +48 22 519 69 66
Godziny otwarcia:
Poniedziałek – Piątek 9:00 – 17:00
Email: podpora@cdprojekt.com

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas,
liga: **256 836 273**
(Número sujeito ao tarifário normal
da Portugal Telecom)
apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO
das 17.00h às 19.00h
Todos os dias úteis
SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Liga: **707 236 200**
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO
das 14.00h às 17.30h
Todos os dias úteis. Número Único Nacional:
€0,11 por minuto

РОССИЯ

Телефон: +44 (0)87 06080047
(оплата звонка из России по
международному тарифу)
(Пн-Пт с 8.00 до 19.00,
Сб с 9.00 до 17.00 по местному времени)
Онлайн:
Зарегистрируйте игру на сайте
www.thq-games.com
для доступа к FAQ и полной
онлайн-поддержки

SLOVENSKO

Telefon: + 420 226 225 012
Otváracia doba: Po-Pia 9:30 - 18:00
Email: podpora@cdprojekt.cz

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Für **spielinhaltliche** Fragen
Tel. **09001 505511**
Mo. - Sa. von 11.00-21.00 Uhr
(Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
Für **technische** Fragen
Tel. **01805 605511**
Mo. - Sa. von 11.00-21.00 Uhr
(Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
Internet: <http://support-formular.thq.de>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

UK

Telephone: +44 (0)87 06080047
(national/international call rates apply)
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm,
Sat 9.00 am to 5.00 pm)
Online: Register your game at
www.thq-games.com
for FAQs and full online support

الإمارات العربية المتحدة

تليفون رقم: 800 42 637
الأحد إلى الخميس من 9:00 ص حتى 6:00 م
(الرقم المجاني)
بريد إلكتروني: info@plutogt.com



Sicher spielen mit KINECT

Stellen Sie sicher, dass Sie über ausreichend Platz verfügen, um sich während des Spielens frei bewegen zu können. Das Spielen mit KINECT erfordert Platz. Achten Sie beim Spielen auf Mitspieler, Zuschauer, Haustiere, Möbel und andere Gegenstände. Achten Sie bei der Bewegung während des Spielens auf sicheren Stand.

Vor dem Spielen: Überprüfen Sie alle Richtungen (links, rechts, vorne, hinten, unten und oben) auf Gegenstände, an die Sie stoßen bzw. über die Sie stolpern können. Vergewissern Sie sich, dass der Spielbereich in ausreichendem Abstand zu Fenstern, Wänden, Treppen usw. liegt. Stellen Sie sicher, dass der Boden frei ist – achten Sie beispielsweise auf Spielzeuge, Möbel, lose Teppiche, Kinder, Haustiere usw. Stellen Sie ggf. sicher, dass sich im Spielbereich keine Möbel oder Personen befinden. Vergessen Sie nicht, nach oben zu sehen – achten Sie auf Lampen, Ventilatoren oder andere Gegenstände im Kopfbereich.

Während des Spielens: Halten Sie ausreichend Abstand zum TV-Gerät, und berühren Sie dieses nicht. Halten Sie ausreichend Abstand zu anderen Spielern, Zuschauern und Haustieren. Der erforderliche Abstand hängt vom jeweiligen Spiel ab. Bedenken Sie beim Einschätzen des Abstands die Spielweise. Achten Sie auf Gegenstände oder Personen, über die Sie stolpern können – Personen und Gegenstände können sich während des Spielens in den Spielbereich bewegen. Achten Sie daher stets auf Ihre Umgebung.

Achten Sie während des Spielens auf sicheren Stand. Spielen Sie auf ebenem Boden, der ausreichend Halt für Bewegungen bietet, und stellen Sie sicher, dass Sie beim Spielen geeignete Schuhe tragen (keine hohen Absätze, Flip-Flops usw.), oder spielen Sie ggf. barfuß.

Bevor Sie Kindern gestatten, KINECT zu verwenden: Bedenken Sie, wie Kinder KINECT verwenden können, und ob sie während des Spielens beaufsichtigt werden sollten. Erläutern Sie Kindern die entsprechenden Sicherheits- und Gesundheitsinformationen sowie die Anweisungen, wenn Sie Kindern gestatten, KINECT unbeaufsichtigt zu verwenden. **Stellen Sie sicher, dass Kinder KINECT sicher** und im Rahmen ihrer Fähigkeiten verwenden und dass diese den richtigen Umgang mit dem System verstehen.

So minimieren Sie die Beanspruchung von Augen durch Blendung: Halten Sie einen bequemen Abstand zum Bildschirm bzw. TV-Gerät und dem KINECT-Sensor ein. Stellen Sie den Bildschirm bzw. das TV-Gerät und den KINECT-Sensor nicht in der Nähe von blendenden Lichtquellen auf, oder verwenden Sie Rollos zum Abblenden des Lichts. Wählen Sie gleichmäßiges natürliches Licht, um Blendungen und die Beanspruchung der Augen zu minimieren sowie um den Kontrast und die Klarheit zu erhöhen. Passen Sie die Helligkeit und den Kontrast des Bildschirms bzw. TV-Geräts an.

Überanstrengen Sie sich nicht. Das Spielen mit KINECT erfordert physische Bewegung. Wenden Sie sich an einen Arzt, bevor Sie KINECT verwenden, wenn Ihre Beweglichkeit durch eine Krankheit oder einen anderen Umstand eingeschränkt ist. Dies gilt auch im Fall einer möglichen Schwangerschaft, bei Herz-, Atemwegs-, Rücken-, Gelenk- oder anderen orthopädischen Problemen oder wenn Sie sich nur eingeschränkt körperlich betätigen sollten. Wenden Sie sich vor der Aufnahme von sportlichem Training oder Fitnessübungen (dies schließt KINECT ein) bezüglich einer Routineuntersuchung an einen Arzt. Spielen Sie nicht unter Einfluss von Drogen oder Alkohol, und stellen Sie sicher, dass Ihr Gleichgewichtssinn sowie Ihre physischen Fähigkeiten den Bewegungen beim Spielen genügen.

Beenden Sie das Spielen, und ruhen Sie sich aus, wenn Ihre Muskeln, Gelenke oder Augen müde werden oder schmerzen. **BEENDEN SIE DAS SPIELEN UNVERZÜGLICH,** und suchen Sie einen Arzt auf, wenn Folgendes eintritt: übermäßige Ermüdung, Übelkeit, Kurzatmigkeit, Engegefühl in der Brust, Schwindel, Unwohlsein oder Schmerzen.

Weitere Informationen finden Sie unter www.xbox.com im Leitfaden für gesundes Spielen.



THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.